

PENGUNAAN Q-TRAC UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI KOMPOSISI FUNGSI KELAS XI

Windi Anjani¹⁾ *, Paridjo²⁾, Ati Prihatiningsih³⁾

¹Bidang Studi Matematika, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

²Bidang Studi Matematika, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

³Bidang Studi Matematika, SMK Negeri 3 Kota Tegal. Jalan Gajah Mada No. 72 D, Kota Tegal, Jawa Tengah, 52113 Indonesia.

E-mail: windyanjani28@gmail.com, Telp: +6285329013248

Abstrak

Di dunia pendidikan motivasi dan minat peserta didik dalam belajar adalah kunci untuk mencapai keberhasilan dalam belajar. Pengintegrasian aktivitas pembelajaran dengan karakteristik yang dimiliki peserta didik dapat membantu menumbuhkan minat belajar peserta didik. Dalam hal ini, diperlukan adanya pembelajaran yang relevan dengan kehidupan peserta didik dan sesuai dengan kemampuan mereka. Oleh karena itu, untuk menciptakan pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat belajar pada peserta didik, dibutuhkan inovasi-inovasi pembelajaran yang harus dilakukan guru. Peneliti ingin menciptakan inovasi pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Teaching at The Right Level (TaRL)* dan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* berbantuan media *quizzizz*. Diharapkan dengan adanya inovasi ini dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik. Metode yang digunakan pada penelitian ini ialah deskriptif kualitatif dengan analisis kerangka STAR. Instrumen yang digunakan adalah instrumen observasi pengamatan berupa *quisioner* terbuka selama proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah observasi selama pembelajaran dan dokumentasi. Dari hasil inovasi ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar peserta didik, hal ini dibuktikan dengan dokumentasi keaktifan dan antusias peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran serta hasil belajar yang mereka dapat, dimana 80% peserta didik mendapat nilai diatas KKM.

Kata kunci: *Teaching at The Right Level, Culturally Responsive Teaching, quizzizz, minat belajar*

USE OF Q-TRAC TO INCREASE STUDENTS' INTEREST IN LEARNING IN CLASS XI FUNCTIONAL COMPOSITION MATERIAL

Abstract

In the world of education, students' motivation and interest in learning is the key to achieving success in learning. Integrating learning activities with the characteristics of students can help foster students' interest in learning. In this case, it is necessary to provide learning that is relevant to students' lives and in accordance with their abilities. Therefore, to create learning that can foster interest in learning in students, learning innovations are needed that teachers must carry out. Researchers want to create learning innovations by using the Teaching at The Right Level (TaRL) and Culturally Responsive Teaching (CRT) approaches assisted by quizzizz media. It is hoped that this innovation can help increase students' interest in learning. The method used in this research is descriptive qualitative with STAR framework analysis. The instrument used is an observational observation instrument in the form of an open-ended questionnaire during the learning process. The data collection techniques used are observation during learning and documentation. The results of this innovation show that there is an increase in students' interest in learning, this is proven by documentation of students' activeness and enthusiasm in carrying out learning activities and the learning outcomes they obtain, where 80% of students scored above the KKM.

Keywords: *Teaching at The Right Level, Culturally Responsive Teaching, quizzizz, interest in learning*

1. PENDAHULUAN

Di dunia pendidikan motivasi dan minat peserta didik dalam belajar adalah kunci untuk mencapai keberhasilan dalam belajar (Sabrina, Fauzi, & Yasmin, 2017). Minat belajar adalah upaya seseorang melakukan kegiatan belajar guna meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman (Achru, 2019). Pendapat lain mengatakan minat belajar ialah minat peserta didik dalam pembelajaran sehingga dapat menimbulkan perhatian, kesenangan, dan keinginan untuk mengetahui pembelajaran lebih jauh (Ardiansyah, 2022). Dari beberapa pendapat ahli tersebut maka disimpulkan bahwa minat belajar adalah upaya individu yang dapat menimbulkan ketertarikan terhadap pembelajaran. Adapun indikator minat belajar adalah timbul perasaan senang dalam belajar, adanya pemusatan perhatian dan pikiran dalam pembelajaran, adanya kemauan untuk belajar dan aktif dalam pembelajaran, serta adanya usaha untuk belajar (Friantini & Winata, 2019). Oleh sebab itu, dalam menciptakan pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat belajar pada peserta didik, dibutuhkan inovasi-inovasi pembelajaran yang harus dilakukan guru.

Pengintegrasian aktivitas pembelajaran dengan karakteristik yang dimiliki peserta didik dapat membantu menumbuhkan minat belajar mereka. Dalam hal ini, diperlukan adanya pembelajaran yang relevan dengan kehidupan peserta didik dan sesuai dengan kemampuan mereka. Dalam merealisasikan hal tersebut, guru dapat menggunakan pendekatan pembelajaran *CRT* dan *TaRL*. *CRT* merupakan metode pembelajaran yang menciptakan kesetaraan hak belajar tanpa membedakan budaya mereka (Febriani & Shaliha, 2023). Pendekatan *CRT* juga membantu peserta didik untuk menggambarkan materi melalui kebudayaan yang dijumpai di kehidupan mereka sehari-hari, serta mampu menumbuhkan rasa cinta budaya, sehingga mereka dapat melestarikan budaya yang ada. Sedangkan pendekatan *TaRL* adalah pendekatan pembelajaran berdasarkan tingkat pengetahuan atau kemampuan yang dimiliki peserta didik (Febriani & Shaliha, 2023). Pendekatan ini dapat mengatasi adanya kesenjangan pembelajaran di dalam proses pembelajaran. Pengintegrasian aktivitas pembelajaran dengan karakteristik peserta didik juga berpengaruh dalam pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan. Media pembelajaran interaktif ini harus sesuai karakter peserta didik, serta mampu mengikuti perkembangan zaman dapat membantu menumbuhkan ketertarikan dan minat belajar pada peserta didik.

Berdasarkan refleksi pembelajaran sebelumnya, proses pembelajaran yang dilakukan belum maksimal. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya keaktifan peserta didik dalam belajar yang berpengaruh terhadap minat belajar mereka. Di awal pembelajaran peserta didik menunjukkan minat belajar yang tinggi, namun seiring berjalannya waktu minat belajar yang mereka menurun secara berkala. Saat proses pembelajaran menggunakan LKPD peserta didik antusias dalam pembelajaran, akan tetapi seiring berjalannya waktu mereka merasa bosan dan jenuh dengan pembelajaran tersebut. Pembelajaran menggunakan LKPD ini masih membuat peserta didik tidak berperan aktif dan cenderung mengandalkan salah seorang teman diskusinya untuk menyelesaikan LKPD. Hal ini tentu membuat beberapa peserta didik tidak benar-benar belajar. Selain itu, pengerjaan LKPD yang tidak memiliki batas waktu pada setiap nomornya membuat peserta didik merasa bebas mengerjakannya dan ini membuat mereka mengerjakan keseluruhan permasalahan pada LKPD lebih lama dari waktu yang telah ditentukan. Refleksi pembelajaran sebelumnya juga menyatakan bahwa peserta didik belum benar-benar mampu mengaplikasikan materi kedalam kehidupan sehari-hari dan perbedaan kemampuan yang berbeda-beda pada peserta didik membuat peserta didik enggan untuk

mengerjakan permasalahan terkait materi yang memiliki level di atas kemampuan mereka, dimana mereka cenderung mengandalkan teman yang memiliki tingkat pemahaman diatanya untuk mengerjakan soal tersebut. Dari hal-hal tersebut membuat minat belajar pada peserta didik menurun.

Dari masalah yang ada maka dibutuhkan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar. Inovasi pembelajaran yang dapat dilakukan ialah pemilihan pendekatan dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dilihat dari peserta didik yang merasa bosan dengan penggunaan LKPD dan lama waktu pengerjaan LKPD, maka inovasi yang dilakukan ialah pemilihan media pembelajaran yang mampu memberikan batas waktu pengerjaan pada setiap permasalahan yang disajikan. Media yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut ialah *quizzizz*. Dan untuk membantu mereka dalam mengaplikasikan materi ke dalam kehidupan sehari-hari maka guru dapat menggunakan pendekatan *CRT*. Serta dalam mengatasi perbedaan kemampuan yang dimiliki peserta didik maka guru juga dapat menggunakan pendekatan *TaRL*. Merujuk dari hasil penelitian terdahulu *quizzi* mampu meningkatkan minat belajar peserta didik (Ardiansyah, 2022) dan (Dadi, 2023). Penelitian lain juga menyatakan bahwa pendekatan *CRT* dan *TaRL* mampu mengatasi rendahnya minat belajar peserta didik (Khaerunnisa, Saenab, & Rosdiana, 2024). Maka dalam *best practice* ini guru melakukan inovasi pembelajaran berupa “**Penggunaan Q-TRAC Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Komposisi Fungsi Kelas XI**” dimana Q-TRAC merupakan kepanjangan dari *quizzizz for Teching at The Right Level and Culturally Responsive Teaching*. *Best practice* ini dituliskan guna mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik menggunakan media *quizzizz* dan pendekatan pembelajaran *TaRL* dan *CRT*.

2. METODE

Waktu dan Tempat pelaksanaan *best practices* (setting)

Pelaksanaan *Best practices* bertempat di SMK Negeri 3 Kota Tegal dengan lama pelaksanaan 1 bulan 15 hari, sejak 7 Mei s.d. 28 Mei 2024 kemudian dilanjut pada tanggal 22 Juli 2024 s.d. 13 Agustus 2024.

Target/Subjek *best practices*

Subjek *best practices* ini adalah peserta didik kelas XI TJKT 1 SMK N 3 Kota Tegal Tahun Pelajaran 2024/2025.

Prosedur

Dalam upaya meningkatkan minat belajar di kelas XI TJKT 1 maka perlu adanya perancangan dan pelaksanaan pembelajaran yang mampu membuat peserta didik memiliki ketertarikan yang tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Berdasarkan latar belakang dan karakteristik kelas XI TJKT 1 dimana mereka memiliki kemampuan yang berbeda-beda, kurangnya keaktifan dan pemahaman peserta didik dalam kegiatan pembelajaran serta merasa bosan ketika pembelajaran hanya menggunakan LKPD dan pengisian LKPD yang terlalu memakan banyak waktu. Maka perancangan pembelajaran yang digunakan ialah model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* menggunakan pendekatan *TaRL* dan *CRT*.

Materi yang disampaikan pada pembelajaran ini ialah komposisi fungsi, dimana materi ini merupakan materi yang cukup kompleks sehingga perlu adanya pengaitan materi dengan kehidupan sehari-hari menggunakan pendekatan *CRT* dan juga pada materi ini perlu disesuaikan dengan kemampuan peserta didik sehingga diperlukan pendekatan *TaRL*. Media pembelajaran yang digunakan ialah media *quizzizz* media ini sangat cocok digunakan dalam

pembelajaran menggunakan metode pembelajara kooperatif tipe TGT. Adapun dalam pelaksanaan pembelajaran, peserta didik diamati terkait antusiasme dan keaktifan selama mengikuti pembelajaran. Pengamatan ini dilakukan oleh penulis dan dua observer selaku teman sejawat, selain hal ini juga diperkuat dengan dokumentasi saat pelaksanaan pembelajaran.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Penggunaan data pada *best practice* ini ialah deskriptif kualitatif dengan analisis kerangka STAR. Dan instrumen *best practice* ialah observasi pengamatan berupa *quisioner* terbuka selama kegiatan pembelajaran. Dan teknik pengumpulan datanya ialah observasi selama pembelajaran dan dokumentasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Best practice ini dilaksanakan di SMK Negeri 3 Kota Tegal kelas XI TJKT 1 yang berjumlah 34 anak. Di kelas tersebut penulis melihat rendahnya keaktifan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran padahal anak-anak tersebut merupakan anak-anak yang mudah diarahkan. Selain itu, permasalahan yang penulis lihat ialah peserta didik yang merasa bosan ketika pembelajaran hanya menggunakan LKPD serta rendahnya pemahaman mereka terkait materi yang tidak dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Melihat kondisi tersebut, maka pembelajaran *best practice* ini membuat penulis menciptakan pembelajaran menggunakan pendekatan TaRL dan CRT yang menggunakan media *quizzizz* (pembelajaran Q-TRAC). Untuk menciptakan pembelajar Q-TRAC ini maka hal yang perlu dilakukan adalah merumuskan tujuan pembelajaran, membuat asesmen, dan merancang kegiatan pembelajaran. Materi yang digunakan pada *best practice* merupakan materi komposisi fungsi, ada pun tujuan pembelajaran yang dibuat ialah 1.) Peserta didik dapat kreatif melakukan prosedur menentukan fungsi jika diketahui fungsi komposisinya dalam permainan dengan tepat, 2.) Peserta didik dapat bergotong royong menentukan fungsi jika diketahui komposisi fungsinya melalui diskusi dalam sebuah permainan dengan baik dan benar, 3.) Peserta didik dapat bernalar kritis menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan fungsi jika diketahui fungsi komposisinya melalui diskusi menggunakan *quizzizz* dalam permainan dengan tepat. Adapun asesmen yang digunakan adalah asesmen awal untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik yang nantinya digunakan dalam pembentukan kelompok, dan asesmen formatif melalui *quizzizz* untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran.

Pada kegiatan pembelajaran terdapat 3 kegiatan yang dilakukan diantaranya, satu adalah Kegiatan pendahuluan, dua kegiatan inti, dan tiga adalah kegiatan penutup. Pada kegiatan pendahuluan hal yang dilakukan penulis ialah mengucapkan salam, membaca do'a, mengecek kehadiran, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan motivasi, serta memberikan asesmen diagnostik menggunakan pendekatan CRT. Selanjutnya pada kegiatan inti, hal yang dilakukan adalah penulis memberikan penjelasan terkait materi komposisi fungsi, selanjutnya membuat kelompok diskusi dimana setiap kelompok diskusi terdiri dari lima anak. Setelah itu kelompok diskusi diminta untuk memberi nama kelompok mereka menggunakan tari tradisional yang ada di Indonesia. Kelompok-kelompok diskusi diminta untuk masuk kedalam aplikasi *quizzizz* dan mulai menyelesaikan soal yang tersedia. Soal-soal yang disajikan pada *quizzizz* ini terdiri dari tiga level berbeda yaitu level rendah, sedang, dan tinggi dimana dalam soal tersebut juga dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari dan kebudayaan setempat. Dan ini dapat menjadikan peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran dimana mereka bekerjasama menyelesaikan soal serta menanyakan hal yang

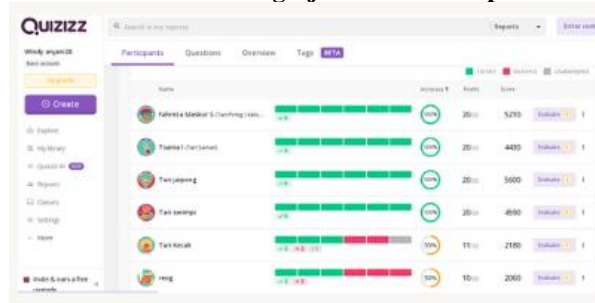
belum mereka pahami pada rekannya atau penulis (guru). Setelah semua kelompok diskusi telah menyelesaikan soal pada *quizzizz* maka kelompok diskusi yang mendapatkan skor paling banyak akan menjadi pemenang dan mendapat hadiah, dan kelompok diskusi juga diminta untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Terakhir adalah kegiatan penutup, dimana peserta didik dan penulis (guru) melakukan refleksi pembelajaran. Hasil refleksi pembelajaran ini mendapat respon positif dari peserta didik dimana mereka merasa bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.



Gambar 1.1 Peserta didik antusias mengerjakan soal melalui *quizzizz*



Gambar 1.2 Peserta didik aktif dalam mengerjakan dan mempresentasikan hasil diskusi



Gambar 1.3 Hasil belajar peserta didik

Berdasarkan hasil refleksi pembelajaran yang dilakukan peserta didik serta hasil observasi dari dua teman sejawat menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dan menumbuhkan antusiasme mereka dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat terjadi karena peserta didik tidak merasa tugas yang diberikan sebagai beban, akan tetapi peserta didik merasa bahwa tugas tersebut adalah suatu permainan yang harus diselesaikan, untuk mendapatkan hadiah. Refleksi pembelajaran ini juga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik karena tidak ada lagi peserta didik yang merasa bosan selama pelaksanaan pembelajaran. Dan hal ini mampu meningkatkan hasil belajar mereka.

4. SIMPULAN

Dalam merancang kegiatan pembelajaran dan pelaksanaannya perlu disesuaikan dengan karakteristik yang dimiliki peserta didik, sehingga mampu membentuk pembelajaran yang berpihak pada mereka, dan terciptanya suasana belajar yang aman dan nyaman. Berdasarkan hasil *best practice* yang telah dilaksanakan di SMK Negeri 3 Kota Tegal kelas XI TJKT 1 dapat disimpulkan bahwa penggunaan Q-TRAC mampu mengatasi masalah keaktifan dan kebosanan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam upaya meningkatkan keaktifan peserta didik penulis menggunakan pendekatan TaRL dan CRT serta menggunakan media *quizzizz* dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran ini penulis merumuskan tujuan pembelajaran, asesmen yang akan digunakan, dan merancang kegiatan pembelajaran yang interaktif. Hasil dari implementasi Q-TRAC ini menunjukkan adanya peningkatan keaktifan dan minat belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari bukti dokumentasi keaktifan dan antusias peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran serta hasil belajar yang mereka dapat, dimana 80% peserta didik mendapat nilai diatas KKM.

DAFTAR PUSTAKA

- Achru, A. P. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Jurnal Idaarah*, III(2), 205 - 215.
- Ardiansyah, M. (2022). Efektivitas Penggunaan Platform Quizizz Dalam Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Konsep Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(3), 417 - 423.
- Dadi. (2023). Pembelajaran Berbasis Visual Dengan Quizizz Dan Desain Grafis Canva. *Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research*, 1(4), 446 - 452.
- Febriani, A., & Shaliha, S. (2023). *Mata Kuliah Pemahaman Tentang Peserta Didik Dan Pembelajarannya*. Jakarta: Kementrian Pendidikan, Kebudayaan Riset dan Teknologi.
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(1), 6 - 11.
- Khaerunnisa, A. B., Saenab, S., & Rosdiana. (2024). Implementasi Discovery Learning Terintegrasi TaRL Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA di SMP Negeri 3 Makassar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 1752 - 1759.
- Sabrina, R., Fauzi, & Yasmin, M. (2017). Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Matematika Di Kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4), 108 - 118.